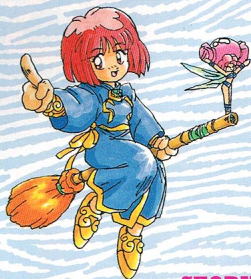
ECA
X68000
X68030対応
ハードディスク対応
㊫2MB RAM
5"FD×2
3.5"ユーザーの方は
ウラ面をご覧下さい。
COTTON
コットン
ESX-5001

COTTON
コットンとお供の妖精シルクが
繰り広げる痛快パカポコ
ファンタジー シューティング。
コットンと
お供の妖精シルク
ある日のこと、突然、闇の波動が光のプリズムを狂わせ、世界中の光をすいこみ始めた。
それから、闇の夜が続き、眠ったままの朝を目覚めさせる方法がわからないまま、人々は不安な生活を送っていた。いっぽう、そんなことにはまるっきり無関心な、食いしん坊魔法使いコットンは、妖精シルクからのお願いも、知らんぷり。ところが、魔者を退治すると大好物のWILLOW(ういろう)が手にはいると聞いてお目々キラキラ!! とにもかくにも、コットンのWILLOW探索の旅(?)が始まります……が?
れっつ GO~!!
クリスタルを拾ってパワーアップ
いかずち~!!
火竜~!!
3.5インチ・ディスク・ドライブをご使用の方へ
5インチ版をご購入の上、そのフロッピーディスクを当社、カスタマーサポート係宛てに郵送してください。3.5インチ版ディスクを返送いたします。(送料当社負担)
■品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不備がありましたら、新しい製品とお取り替えいたします。
■この製品は賃貸業に使用することを禁じます。また、この製品の全てまたは一部の、個人用として使用以外のコピー転用、改造は当社に無断で行うことはできません。
© 1991, 1993 SUCCESS
ELECTRONIC ARTS
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12フルークス外苑
ESX-5001
定価9,800円(税別)
4 938833 000385

COTTON
コットン
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

STORY

ある日のこと、突然、闇の波動が光のプリズムを狂わせ、
世界中の光をすいこみ始めてしまいました。
それから、夜の闇が続き、人々は眠ったまま、
不安な生活を送っていました。
いっぽう、そんなことにはまるっきり無関心な、
食いしん坊魔法使いコットンは、妖精シルクからのお願いも知らんぷり。
ところが、魔物を退治すると大好物のWILLOW(ういろう)が
手に入ると聞いて、お目々キラキラ!
とにもかくにも、コットンのWILLOW探索の旅(?)が
始まります………が?

CONTENTS

設定（せってい） 3
ハードディスクへのインストール 3
ゲームスタート 4
ゲーム画面（がめん）モード 4
キャラクターの操作（そうさ） 5
オプション設定（せってい） 7
画面表示（がめんひょうじ）のみかた 9
SHOT 9
BOM 9
FAIRY ATTACK 9
MAGIC 10
FAIRY MAGIC 10
ITEM 11
STAGE 12

このゲームを起動するには、本体ユーザメモリが2MB以上必要になります。

メモリの増設を必要とするハードウエア

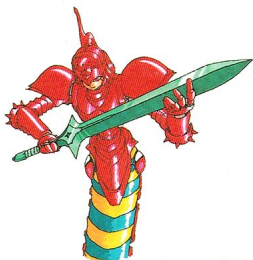
CZ-600C(初代X68000)/CZ-601C(ACE)/CZ-611C(ACE-HD)/CZ-652C(PRO)/CZ-662C(PRO-HD)/CX-662C(PRO-HD)/CZ-653C(PROII)
CZ-663C(PROII-HD)

上記の機種で、メモリの増設を行った場合は「Human68K」のスイッチコマンドでメモリ容量を2048に設定してください。

ハードディスクへのインストール

ハードディスクへインストールする場合は、容量2Mバイト必要になります。

(仮にハードディスクをAドライブ、ディスクドライブ0をBドライブ、ディスクドライブをCドライブとします。)

1. ハードディスクからHuman68Kを立ち上げます。
2. ディスクドライブ0にシステムディスク、ディスクドライブ1にデータディスクを挿入します。
3. データを転送するハードディスクのディレクトリーに移動します。
4. A>B:COTINS　B:　C:
   ハードディスクにcottonというディレクトリーを作成してデータが転送されます。

ハードディスクからゲームを起動する場合、ディスクドライブ0にシステムディスクを入れ、OPT.1キーを押しながら、リセットボタンを押すか電源を入れてください。

ゲームスタート

ドライブ0にディスクA、ドライブ1にディスクBを入れてリセットボタンを押すか電源を入れてください。ディスクのロードが行われ、ゲームが始まります。

ゲームスタート

タイトル画面かデモ画面の時にBボタン(キーボードではXF2)を押すと、クレジットが加算されます。クレジット数は最大9です。クレジットがある時にAボタン(キーボードではXF1)を押すとゲームスタートです。

ゲーム画面モード

画面モードは、次の4種類が用意されています。

512×256(31KHz)

384×256(31KHz) ＊1

512×240(15KHz)

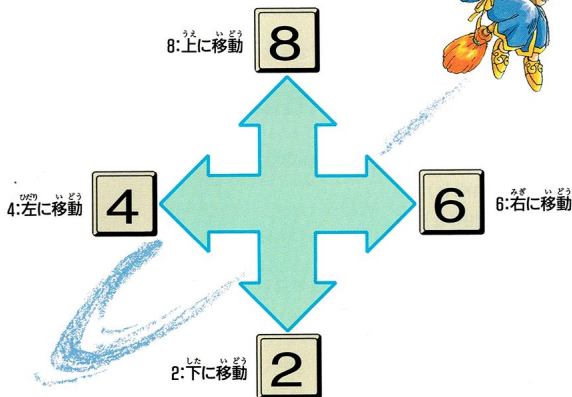
448×240(15KHz) ＊1

＊1 このモードはX68000の特殊な画面モードで、モニタによっては正常に表示されない場合があります。

キャラクターの操作

キャラクターの操作は、キーボードかジョイパッド(ジョイスティック)で行います。

キーボードでの操作方法

移動

攻撃

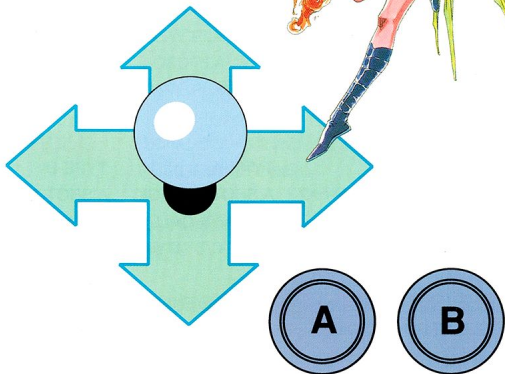
XF1:ショット(SHOT)を押し続けた後、離すと魔法(MAGIC)

XF2:ボム(BOM)を押し続けると妖精が集まり(CALL)、その後離すと妖精が飛んで行きます(FAIRY ATTACK)

妖精を集め(CALL)た後、魔法(MAGIC)を使用する事により、妖精魔法(FAIRY MAGIC)を使用できます。

ジョイパッド(ジョイスティック)での操作方法

移動

押した(倒した)方向に移動

攻撃

Aボタン:ショット(SHOT)を押し続けた後、離すと魔法(MAGIC)

Bボタン:ボム(BOM)を押し続けると妖精が集まり(CALL)、その後離すと妖精が飛んで行きます(FAIRY　ATTACK)

※ここで記した操作はCONTOROL-TYPE-Aの場合であり、オプション設定画面の「CONTROL」の項目で好きなように変えることができます。(8ページ「オプション設定」参照)

※ジョイスティックのボタンは、一部のメーカーではA/B逆になっている場合がありますので、オプション設定で変更してください。

タイトル画面でキーボード／ジョイスティックの方向キーを押すと、オプション設定画面が表示されます。下記の設定を変更できます。

OPTIONS

LEVEL
（ゲームレベルの設定）

EASY NORMAL HARD HARDEST YOU DO!

LEFT
（プレイヤーのストック数の設定）

1／3／5

CONTROL
（キーボード／ジョイスティックの役割配置）

TYPE-A	TYPE-B
A:SHOT & MAGIC	A:SHOT & BOM & CALL
B:BOM & CALL	B:MAGIC

（TYPE-C/D はTYPE-A/Bのボタンを逆にしたものです。

SEL/RUN
（SELECT.RUNボタンの使用）

DISABLE/ENABLE
（ジョイスティックにSELECT/RUNボタンがあるとき、ENABLEにするとSELECT、RUNボタンが使用できるようになります。）

SOUND NO.
ならしたい曲番を左右に選択してAボタンでPLAY、Bボタンでフェイドアウト

000〜127

CRT MODE
（画面表示モードを設定）

384×256（31KHz）　448×240（15KHz）
512×256（31KHz）　512×240（15KHz）

TRACE MODE
(PLAYデータを記録／再生します。Aボタンで決定)

PLAY/LOAD/SAVE
PLAY:PLAYデータを再生します。
LOAD:PLAYデータをLOADします。
SAVE:PLAYデータをSAVEします。

RANKING MODE

ランキングデータを表示します。表示中に左右で他のレベルを見ることができます。

VISUAL MODE

クリアした面までのビジュアルシーンを見ることができます。

SYSTEM

オプション設定、ランキングデータをRESET、LOAD、SAVEします。Aボタンで決定
RESET:オプション設定、ランキングデータを出荷時の状態にします。
LOAD:オプション設定、ランキングデータをLOADします。
SAVE:オプション設定、ランキングデータをSAVEします。
AUTOSAVE:オプション設定、ランキングデータを自動的にSAVEします。

EXIT

(タイトル画面に戻ります)

画面表示のみかた

スコア　トップスコア

ゲーム画面

ライフ表示　ショットレベル　経験値　魔法(封魔石)

SHOT

プレイヤー(コットン)が前方に撃つショットです。アイテム(黄・橙クリスタル)を取ったり、固い敵を撃つことで経験値が増えて、一定数増加すると、ショットレベルが上がります。ショットレベルは最大12段階です。

BOM

プレイヤー(コットン)の前方に放物線を描いて落下していく爆弾です。アイテムにより6段階レベルアップします。

FAIRY ATTACK

妖精を前方に飛ばし、敵にくっつけ集中攻撃をさせます。

MAGIC

〈火竜〉

指先から炎の竜を発生させ、前方に放ちます。敵を貫通し、絶大なダメージを与えます。赤い封魔石を１つ消費します。

〈イカズチ〉

指先から雷を発生させ、前方に放ちます。広範囲の攻撃が可能です。青い封魔石を１つ消費します。

FAIRY MAGIC

〈ファイヤーシルク〉

妖精が炎をまとい、敵を攻撃します。一定時間、攻撃した後、元の妖精に戻ります。赤い封魔石を１つ消費します。

〈バリア〉

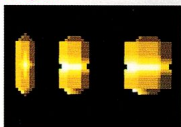
コットンの体の周りに、バリアを発生させ、一定時間、または一定ダメージ、無敵状態が続きます。青い封魔石を１つ消費します。

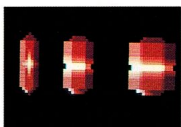
ITEM!?

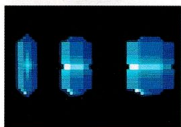
クリスタル

敵を倒すと出現。ショットやボムで撃つたびに色が変化します。ただし撃ち過ぎると消えてしまいます。

黄クリスタル…経験値アップ(小)

橙クリスタル…経験値アップ(大)

赤クリスタル…〈火竜〉

〈ファイヤーシルク〉が使えます。

青クリスタル…〈イカズチ〉

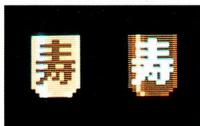
〈バリア〉が使えます。

ボムアイテム

敵を倒すと出現。大と小の2つがあります。

妖精石

アイタタ地蔵を撃って逃がすと、ときどき運んできます。

お茶

ステージクリア後、空から降ってきます。

STAGE!?

STAGE1 湖→町はずれ

いよいよ妖精界へ突入。町はずれで戦闘開始。
ボスは大顔面HIRATA(ヒラタ)

STAGE2 森→墓地

林森を抜け、ゾンビがたむろする墓地へ。ボスは
死神DEATH(デス)

STAGE3 天空の島→神殿の入口

天空の島での闘いは激化!! 神殿入口で待ち受
けるボスはMEDUSA(メデューサ)

STAGE4 神殿内部

神殿内部はトゲの柱でいっぱい。破壊し、進め。
ボスはMOLA(モーラ)

STAGE5 神殿出口→下水道

敵の数がハンパじゃない。魔法と妖精を使いこ
なせ。ボスはCYCLOPS(サイクロプス)

STAGE6 溶岩洞窟

炎のワナに注意!! 妖精界の城はもうすぐだ!!
ボスはDRAGON(ドラゴン)

■お願い

●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら、新しい製品とお取り替えいたします。
●本プログラムならびに本書使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。
●本プログラムならびに本書は、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。
●本プログラムならびに本書の内容は予告なしに変更になる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

★この商品に関するご質問・お問い合わせは、当社カスタマーサポート係まで直接ご連絡ください。
なお、電話によるお問い合わせ受け付けは、土・日・祝日を除く、午後1時から午後4時までとさせていただきます。

エレクトロニック・アーツ・ビクター・カスタマーサポート係

TEL.03-5410-3100
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

STAFF

CHARACTER DESIGN: H.Tamura
GRAPHIC DESIGNER: H.Tamura, S.Sano, T.Machida, S.Tokutomi
PROGRAMMER: M.Hatsuyama
MUSIC COMPOSER: K.Hirata
SOUND PROGRAMMER: S.Isoda
RADIO ACTRESS: T.Yuguchi
DIRECTOR: S.Sano
PRODUCER: T.Yoshinari
Y.Sameshima, M.Mizushima (EA Victor)
PACKAGE/MANUAL DESIGN: H.Tamura
S.Mitani (EA Victor)
H.Ishiwaka (HIP)

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

3.5インチ・ディスクドライブを御使用の方へ

3.5インチ版へのディスク交換を行っております。当パッケージ内の5インチ版フロッピーディスク（ディスクA、ディスクBの両方）を当社、カスタマーサポート係宛に郵送してください。
その時、ユーザー登録ハガキに必要事項をご記入のうえ必ず同封してください。
折り返し、3.5インチ版ディスクを返送いたします。(送料当社負担)

宛先：〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
カスタマーサポート係